

Softwareentwicklungspraktikum 2012/2013

Kickoff Hauptprojekt

Prof. Dr. Martin Wirsing

Dr. Andreas Schroeder, Dr. Steffen Jost, Lenz Belzner



- Teams wurden neu zusammengestellt
 - Größe: 6-7 Teilnehmer
 - Insgesamt 22 Teams
- Verlauf der Coaching Meetings (60 Minuten)
 - Ergebnisse werden Präsentiert
 - Standup Meeting (max. 15 Minuten)
 - Fragen und Antworten / Coding Dojo
- Standup Meeting
 - Meetings brauchen Vorbereitung
 - Es gibt keine Diskussionen und keine Unterbrechungen
 - Berichte dem Team über drei Dinge
 - Was hast Du seit dem letztem Meeting getan
 - Was hast Du bis zum nächsten Meeting vor
 - Was sind Deine aktuellen Probleme

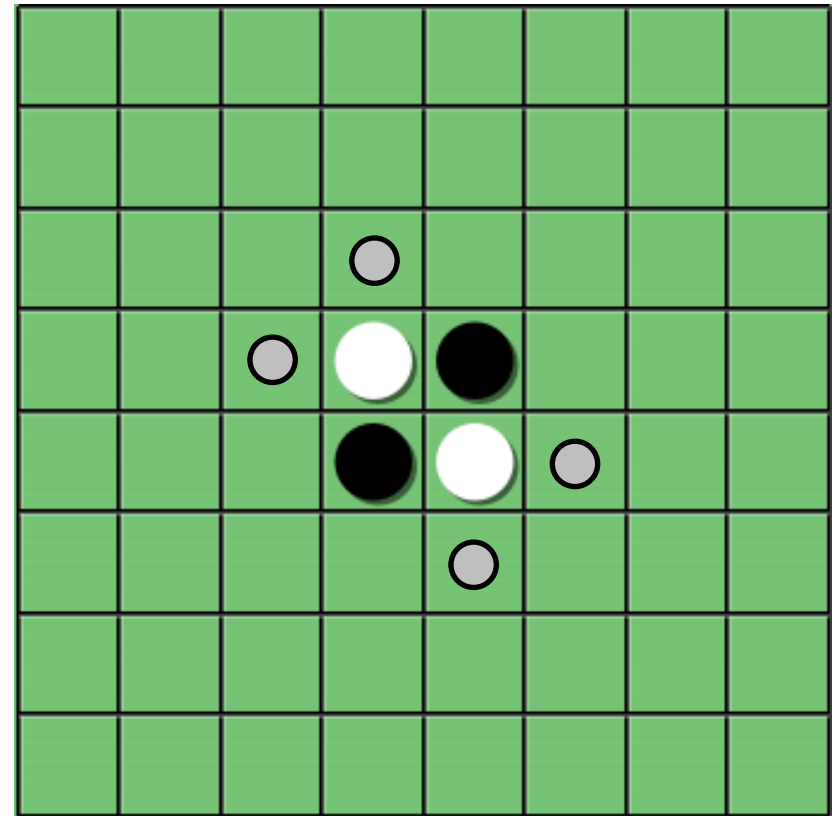
Reversi



- Spielbrett mit 64 Feldern
- 64 Steine mit zwei Seiten – Schwarz und Weiß
- Zwei Spieler ziehen abwechselnd
- Bei jedem Zug werden gegnerische Steine eingeschlossen und umgedreht.
- Spielende, falls keiner mehr ziehen kann.
Oft ist das Spielbrett dann voll.
- Gewinner ist der Spieler mit den meisten Steinen.

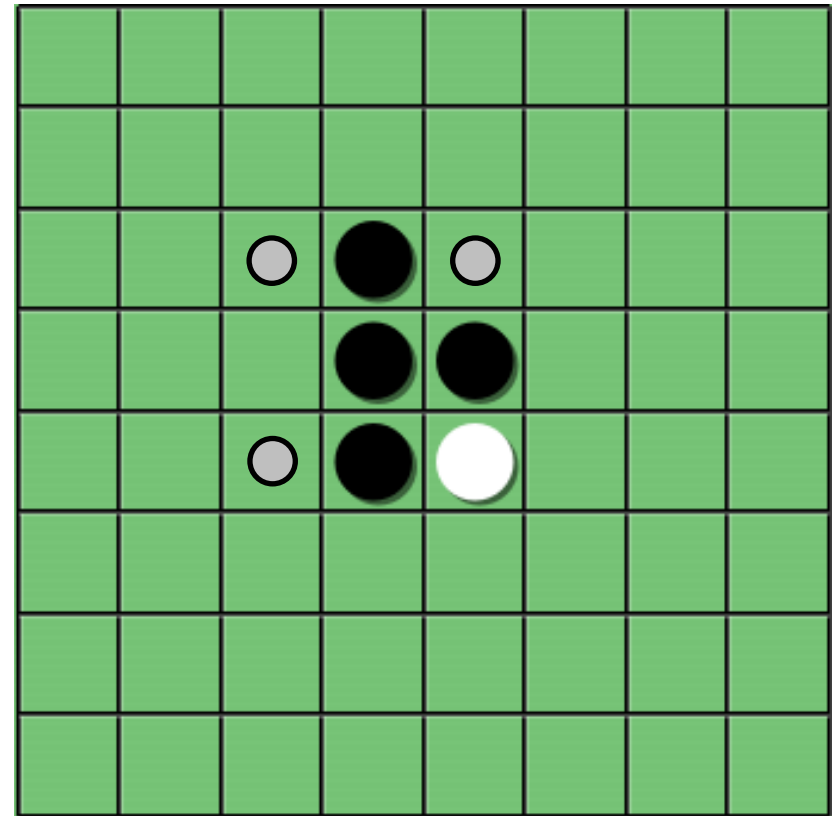


- Anfangskonfiguration
 - 4 Steine auf dem Brett
 - Schwarz beginnt
- Gültige Züge durch ○ angedeutet



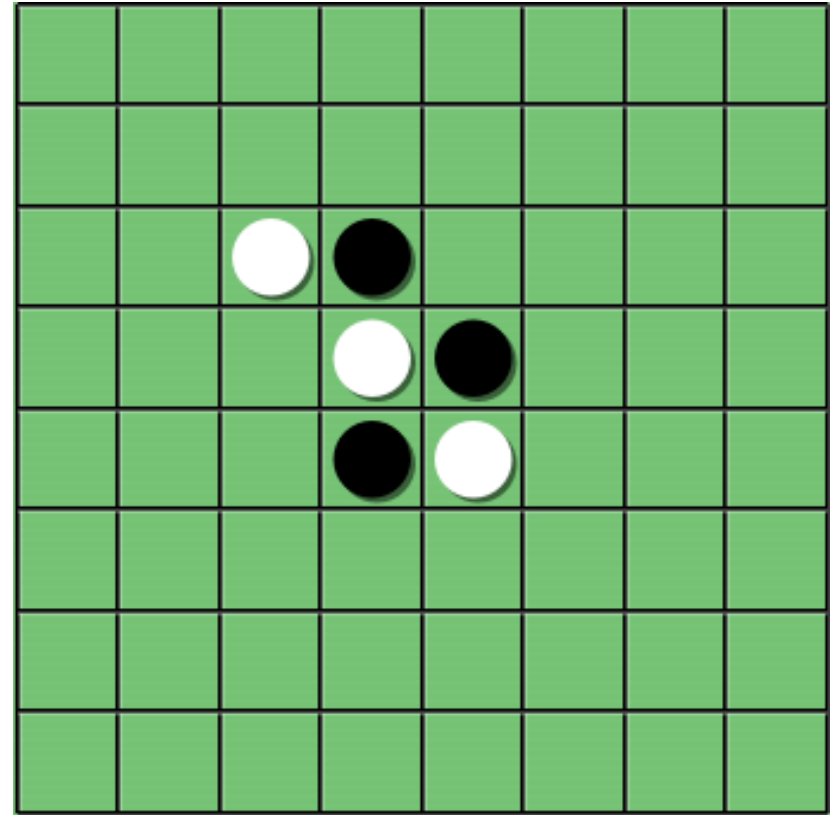


- Schwarz hat gezogen
- Weiß ist am Zug





- Weiß hat gezogen



Zeitplan

	Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So
Dezember			28			1	2
	3 Hotseat	4	5	6	7	8 Client	9
	10	11	12	13	14 Hotseat	15	16
	17	18	19	20	21 Client	22 Server	23
	24	25	26	27	28	29	30
	31						
	Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So
Januar		1	2	3	4	5	6
	7	8	9	10	11	12 KI	13
	14	15	16	17	18 Server	19	20
	21	22	23	24	25	26	27
	28	29	30	31			
	Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So
Februar					1	2	3
	4 KI/Turnier	5	6	7	8	9	10

Legende:

Aufgabe

Milestone

Praktikums-Abschluss



- Beste Benutzerschnittstelle
 - Ästhetik und Bedienbarkeit
- Beste Architektur
 - Verständlichkeit, Einfachheit und Erweiterbarkeit
- Beste Dokumentation
 - Testabdeckung, Konsistenz mit Code, Verständlichkeit
- Beste Web-Präsenz
 - Ästhetik, Bedienbarkeit, Informationsgehalt
- Bester KI-Spieler
 - Durch Turnier bestimmt

Durch Jury vergeben



- Abnahme des Hauptprojekts
 - Mündliche Prüfung in Teams
 - Gesamtdauer 50 Minuten
 - 25 Minuten Präsentation der Ergebnisse
 - 25 Minuten Fragen durch Prüfer
 - Geprüft wird
 - Technisches Verständnis des Codes
 - Verständnis der Themen des Praktikums

Aufgabenstellung



- Voll funktionsfähiges Spiel
- Abwechselnd ziehende Spieler in einer Anwendung
- Bei Spielende wird der Gewinner angegeben

- Test-Abdeckung: 15% (mit EcEmma oder eCobertura)
- Web-Auftritt erstellen
- Hotseat-Version als ausführbares jar-Archiv hochladen



<http://sep.pst.ifi.lmu.de>

- Aufgaben für diese Woche
 - Erstes Treffen in neuer Konstellation in Coaching Meetings
 - Aufgabenstellung beginnen
 - Reversi Hotseat-Version
 - Webseite und Deployment